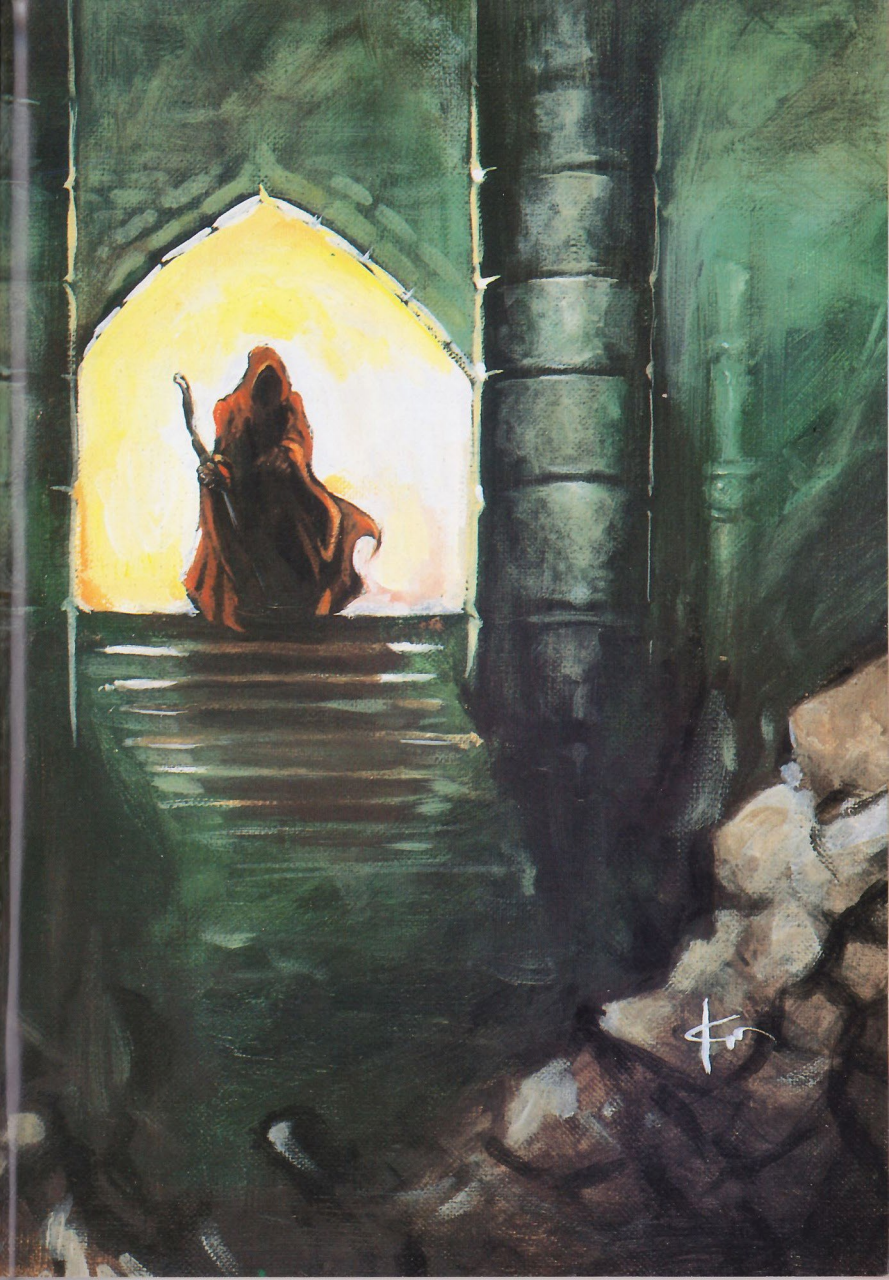
DARK WRAITH

ARTEC

DARK WRAITH

ダーク・レイス

In ancient time,our time,
and maybe next time……,
DARK-WRAITH has been
the eternal evil one.
Keep your eyes open.
Keep yourself eucourage.
Hey, they are behind you!

The darkness covers over
the ground,
the saint fighter
shall appear with his brave.
It becoming the Age-Day
for himself,
he gets uq his power enough
to over throw the darkness.

ダーク・レイスの背景

　その昔。いまとなっては語りつぐ者もいない、いにしえの地『闇』を支配する力がありました。

　ゆっくり、しかし確実に、善良な人々の心に影を落としてゆく『闇』は、驚くべきはやさでその勢力を伸ばしていきました。

　彼らの力は、その悪意が深まれば深まるだけ…人々が彼らを恐れれば恐れるだけ強さを増していったのです。彼らの力を封じることは不可能にさえ思え、実際彼らを阻むものはおりませんでした。

魔法を操る魔道師、腐った体を引きずるゾンビの群れ…。

人々を落しいれることに成功した彼らは、かつて影の存在であったにもかかわらず、もはやその勢力を隠すどころか、あからさまに誇示しはじめていました。

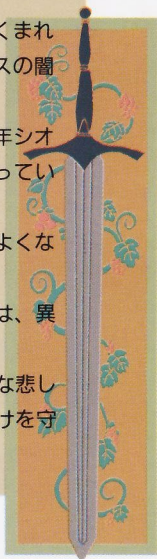
人は彼らを「ダーク・レイス」と呼びました。

ある田舎の村。かつては恵まれた自然にはぐくまれ明るくのどかだったこの村にも、ダーク・レイスの闇はおよんでいました。

幼くして両親を亡くし、祖父に育てられた少年シオン―彼は小さなころから他の人とは違う力を持っていることに気づいていました。

「シオン、その力を使ってはならん！その力はよくない。あってはならない力なんだ」

シオンに不思議な力があることを知った祖父は、異常なほど厳しく叱りつけました。

わけがわからないまま、祖父の恐ろしいような悲しいような表情に圧倒され、シオンはその言いつけを守り続けたのです。

そして、彼が15才になったばかりの朝、祖父は、神の許に召されてしまったのです。
突然の事故でした。厳しかったけれど誰よりもシオンのことを想ってくれた祖父を失ない、茫然とするシオン。
ひとりぼっちで、泣きながら祖父のための墓を掘っていると、親友のアルがやってきました。
「シオン。あれは事故なんかじゃないんだ。お、おれ、見ちまったんだよ。村長の息子がさ、おまえのおじいさんに叱られたかなんかで、腹たてて…馬をけしかけたんだ…わざとさ。しかも動かなくなったおじいさんを見て、逃げ出しちまったんだ。」
シオンは、酒場にいた村長の息子、クラウを見つけました。
「シオンか、災難だったなぁ。ま、寿命さ。運命っていうかさ。元気だしなよ」
遊び仲間とニヤニヤしながら、クラウがそういった瞬間、シオンの頭のなかがまっ白になり、体中から不思議な力が発散しはじめました。
そのただごとではない状態を見たクラウたちが、大あわてで逃げだそうとしたとき、両手を握りしめたシオンから不思議な力がほとばしりでました。
クラウはふわっと宙に浮いたかとおもうと、酒場の壁に叩きつけられました。一度ではなく、何度も何度も、気を失うまで……。

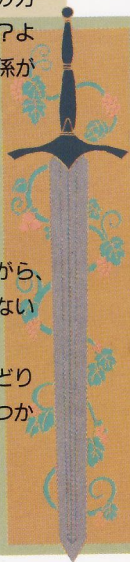
っと気づくと、シオンはたったひとりで立っていました。村人たちはみんな逃げ出してしまっていたのです。

放心状態のまま家に帰る道すがら、出会う人すべてシオンを見たとたんに逃げ出しました。噂はまたたくまに広がっていたのです。悲しいことに、親友のアルさえ、恐怖にひきつった顔でころがるように逃げ出しました。

「シオン、その力は使ってはならん。よくない力なのだ…」

祖父の言葉があざやかによみがえりました。この力はいったいなんなんだ。どうしてぼくにしかない?よくない力とは…。あの邪悪なダーク・レイスとは関係があるのだろうか。

シオンは怒りにも似たはげしい疑問をいだきながら、追われるように村を去りました。そして、あてのない放浪の旅に出たのです。

そして三年の月日が過ぎ、シオンはある町にたどりつきました。一種異様な、それでいて、なぜかなつかしい雰囲気につつまれた町に……。

CONTENTS

●はじめに

この度は当社の製品をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。

『ダーク・レイス』は、クエストの解決と冒険に主眼をおいた、従来にないドラマチックなRPGです。こころゆくまでゲームをお楽しみください。

■パッケージの内容

パッケージの中には、以下のようなものが収められています。ゲーム開始の前にご確認ください。また、万一足りないものがありましたら、マニュアル巻末の問い合わせ番号まで連絡をお願いします。

なお、このゲームにはMS－DOSが組み込まれておりません。MS－DOS2．11以降のシステムが入っているディスクをご用意ください。ゲームディスクへの組み込み方は、後ほどご説明いたします。

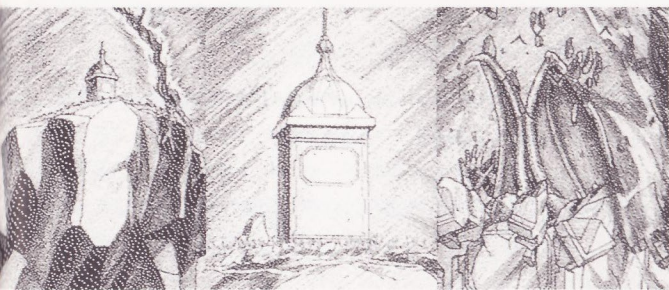
ユーザーズマニュアル	1冊
ディスク	3枚
ユーザー登録ハガキ	1枚
特製マウスパッド	1枚

■ハードウェア構成

このソフトに対応しているハードウェア構成は、以下のとおりです。

本　体：NEC　　PC−9801シリーズ（VM・UV以降）
　　　　EPSON　PC−286シリーズ
RAM　：640KB以上
モニター：400line のもの（アナログでもデジタルでも全く同じです）

なお、FM音源ボードをお持ちのかた、もしくは本体内にFM音源を内蔵している機種をお持ちのかたは、ゲーム中に迫力あるBGMをお楽しみいただけます（無くても正常に作動いたします）。

※MS-DOSは米国マイクロソフト社の商標です。

●ゲームを始める前に

ダーク・レイスをプレイする前に、ゲームディスクへのMS－DOSの組み込みと、ユーザーディスクの作成をしておかなければなりません。説明をよく読み、次の手順で行ってください。

1，MS-DOSの組み込み

（1）ディスク1（ゲームディスク）に、ライトプロテクトシールが貼られていないことをご確認してください。もし貼られているときには、ライトプロテクトシールを取り除いてください。

※3.5インチディスクでは、プロテクトノッチが書き込み可能状態であることを確認してください。

（2）パソコンの電源を入れてください。

（3）ドライブ1にディスク1（ゲームディスク）、ドライブ2にMS－DOSのシステムが入ったディスクをセットして、リセットスイッチを押してください。

（4）画面の指示にしたがって操作をしてください。ディスク1（ゲームディスク）に自動的にMS－DOSが組み込まれます。

（5）ドライブ1よりディスク1（ゲームディスク）を取り出し、ライトプロテクトシールを貼ってください。

※3.5インチディスクでは、プロテクトノッチを書き込み不可状態にしてください。

MS−DOSの組み込みで、以下のようなメッセージが表示された場合の対応について。

（1）

ドライブ１から起動してください。

ダーク・レイスのディスク１をドライブ１以外のドライブにセットして、パソコンを起動すると、上のようなメッセージが表示されます。
このメッセージが表示されたときは、ダーク・レイスのディスク１をドライブ１にセットして、リセットスイッチを押してください。

（2）

このディスクには、MS−DOSが組み込まれていません。ドライブ2に、MS−DOSのシステムディスクをセットして、リセットスイッチを押してください。

ダーク・レイスのディスク１にMS−DOSが組み込まれていないとき、上のようなメッセージが表示されます。
このメッセージが表示されたときは、ダーク・レイスのディスク１をドライブ１に、MS−DOSのシステムが入ったディスクをドライブ２にセットして、リセットスイッチを押してください。

（3）

リードエラーです（ドライブ１）。

ダーク・レイスのディスク１からデータを読み出す際にエラーが発生すると、上のようなメッセージが表示されます。
ディスク１の破損が原因と思われるときには、お買い上げになった販売店、または当社にご相談ください。

（4）

リードエラーです（ドライブ2）。

ドライブ2にセットされたディスクからデータを読み出す際にエラーが発生すると、上のようなメッセージが表示されます。
ドライブ2のディスクがMS－DOSのシステムが入ったディスクであることを確認してください。

2，ユーザーディスクの作成

（1）新しいディスクを1枚用意してください。

（2）パソコンの電源を入れてください。

（3）ドライブ1にディスク2（シナリオディスク）、ドライブ2に新しいディスクをセットして、リセットスイッチを押してください。

（4）画面の指示にしたがって操作をしてください。自動的にユーザーディスクが作成されます。

（5）ドライブ2からユーザーディスクを取り出してください。ドライブ1に入れたディスク2（シナリオディスク）は、大切に保存してください。

※ユーザーディスクには、ライトプロテクトシールを貼らないでください。

●ゲームの開始

1，オープニングを見る場合

（1）パソコンの電源を入れてください。

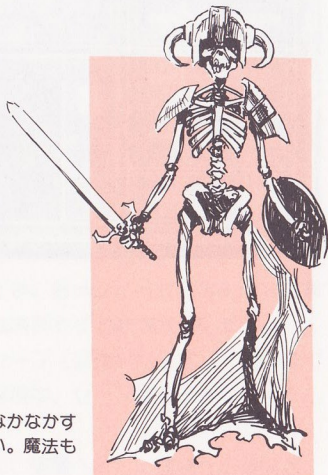
（2）ドライブ1にディスク1（ゲームディスク)、ドライブ2にディスク3（デモディスク）を入れて、リセットスイッチを押してください。

（3）自動的にオープニングが始まります。

2，ゲームを始める場合

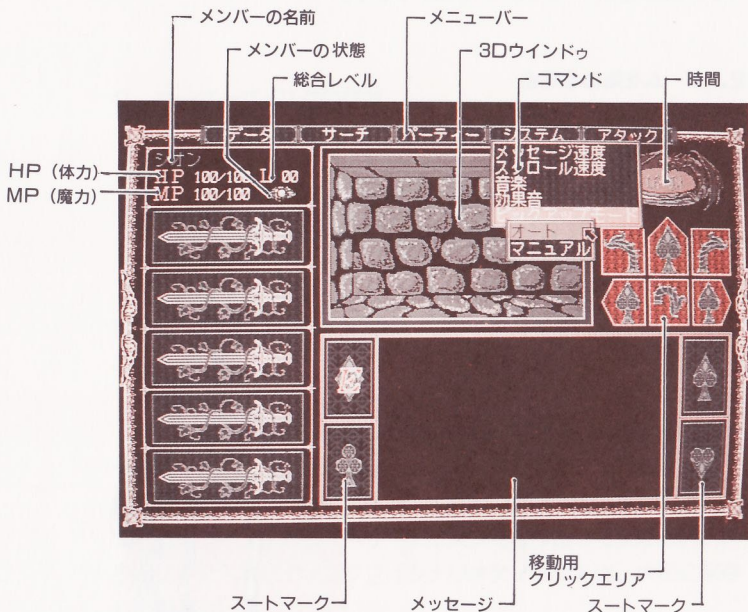
（1）パソコンの電源を入れてください。

（2）ドライブ1にディスク1（ゲームディスク)、ドライブ2にユーザーディスクを入れて、リセットスイッチを押してください。

（3）ゲームが始まります。

スケルトン
何者かに操られている。なかなかすばしっこいので、やっかい。魔法も効きにくい。

●ゲーム画面の説明

まずは、ゲーム画面の紹介をしましょう。

冒険に加わる各メンバーの状態をチェックしたり、行く手に立ちはだかるモンスターどもと戦ったり…冒険のすべての要素がこの画面上で展開していきます。

■メンバーの名前

■HP（体力）

現在のHP／HPのMAX

■MP（魔力）

現在のMP／MPのMAX

■メンバーの状態

玉の色でメンバーの状態を示しています。

- ●黒→死亡
- ●紫→石化
- ●青→瀕死
- ●水色→毒
- ●黄→金縛り
- ●赤→睡眠
- ●緑→沈黙
- ●白→正常

■各コマンド

- ●**データ**…………パーティー全体と各メンバーの詳細なデータを表示します。
- ●**サーチ**…………その場所を調べます。
- ●**パーティー**……装備の変更、アイテムの使用、魔法の使用などを行います。
- ●**システム**………メッセージ速度、スクロール速度、音楽、効果音、ピックアップモードの変更を行います。
- ●**アタック**………敵と遭遇したとき、各メンバーがどのような攻撃をするか、また防御をするかを指示します。
- ●**セーブ**…………現在の状態をセーブ（保存）します。（町の中でのみ使用可。冒険中、セーブするときはアイテムを使います）
- ●**ムーブ**…………ショップへ行く、宿屋へ行く、冒険へ出るなど、町の中で移動するときに使います。

■時間

現在、何時が表示されます。

冒険中、方向コマンドを使ってダンジョンの中などを探索しているときも、町の中で宿屋や店に移動しているときも時間は刻一刻過ぎていきます。時には時刻が重要な要素となることもあるので、チェックしてください。

■移動用クリックエリア

冒険中の移動を行います。

左転回	前進	右転回
左平行移動	逆転回	右平行移動

■3Dウインドウ

冒険中は3Dの迷路が表示されます。町の中では店、宿屋…といった町の風景が表示されます。

■メッセージ

会話、その場面のメッセージなどが表示されます。

■スートマーク

●スペード………すでに表示されたメッセージを、ある程度さかのぼって見ることができます。

●ハート…………スペードをクリックしてメッセージをさかのぼって見ているとき、このハートをクリックするとメッセージを1行ずつ順次スクロールさせることができます。

●ダイヤ…………パーティーが現在向いている方向が表示されます（N・S・E・W）。

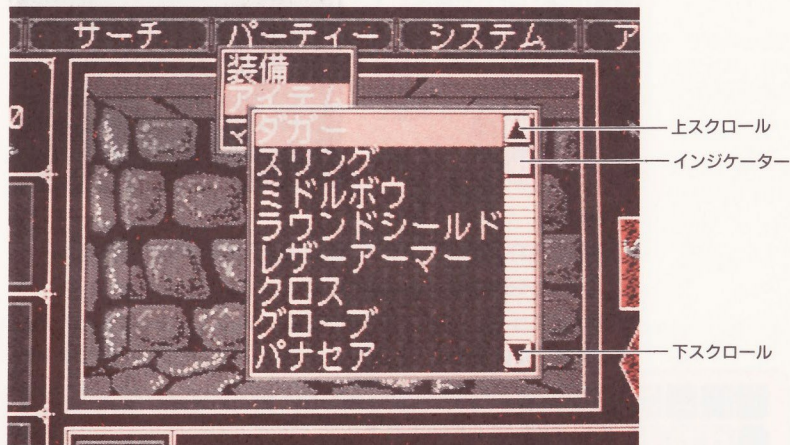
●クラブ…………パーティーにかかっている耐性魔法が、色によって示されます。

総合→青	火→赤
光→黄	風→緑
水→水色	地→紫

■ウィンドウ

一度にすべての項目をメニューウィンドウに表示できないときは、ウィンドウ横にインジケーターが表示されます。

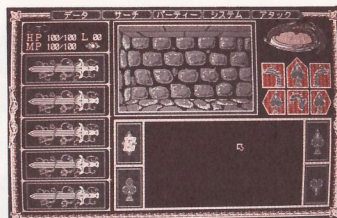
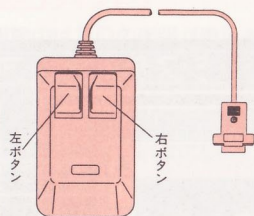
●〔▲〕…………ここをクリックすると、上方向にスクロールします。そして、表示しきれなかった選択肢が表示されます。

●〔▼〕…………ここをクリックすると、下方向にスクロールします。そして、表示しきれなかった選択肢が表示されます。

●操作方法

『ダーク・レイス』は、キーボード、マウス、どちらでもプレイできるようになっています。

コマンドの選択からパーティーの移動まで、すべてマウスで操作可能です。快適な操作のために、マウスの使用をお勧めいたします。

■マウスによる操作

２つのボタン、いずれも使います。なお対応しているマウスは、バスマウスのみです。ご注意ください。

1，移動

移動用のエリアを左クリックします。

2，メニュー選択

まずメニューバーを左クリックして、メニューウィンドウを表示させます。次にその中から選びたいコマンドを左クリックで選択してください。その項目の色が変わります。

その項目の上でもう一度左ボタンをクリックすると、そのコマンドが実行されます。選んだコマンドのキャンセル、およびメニューウィンドウを閉じるためには、右ボタンをクリックしてください。

選択肢が多く、一度にすべての項目をメニューウィンドウに表示できない場合は、ウィンドウ横にインジケーターが表示されます。上下にある〔▲〕〔▼〕マークを左クリックすると、隠れている選択肢がスクロールして表示されます。

3，メッセージのバックスクロール

メッセージエリア右上のスペードマークを左クリックすると、バックスクロールモードに入ります（同時に一行バックスクロールします）。その後クリックを続けると、どんどんメッセージは過去にさかのぼります。

逆にメッセージエリア右下のハートマークをクリックすると、一行先に進むようになっていきます。つまりこの２つのマークをクリックすることによって、自由にメッセージエリアをスクロールさせることができるのです。

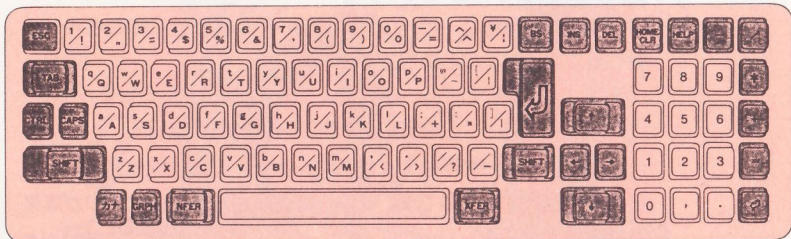
こうして表示させたメッセージが本来の位置に戻ると、バックスクロールモードは自動的に解除されます。バックスクロールモードから一気に抜けたいときは、右クリックしてください。

なおバックスクロールモードに入っている間は、コマンドの選択・パーティの移動など他の操作をいっさい受けつけません。

4，アタック時の目標選択

入力指示があったら、３D画面上で目標にカーソルを合わせ、左クリックします。

■キーボードによる操作

キーボードでも操作可能です。テンキー、そして〔RET〕キー、〔ROLL UP〕・〔ROLL DOWN〕キーを使います。

1，移動

テンキーを使用します。キーの割り当ては以下のとおりです。

〔8〕……前進

〔6〕……右を向く

〔4〕……左を向く

〔1〕……正面を向いたまま左に移動

〔3〕……正面を向いたまま右に移動

〔2〕……後ろを向く

2，メニュー選択

移動モード中に〔RET〕キーを押すと、メニュー選択モードに切り替わります。キーの割り当ては次のとおりです。

〔4〕・〔6〕……左右に選択

〔2〕・〔8〕……上下に選択

〔RET〕………決定

〔0〕……………キャンセル

ウィンドウに選択肢のすべてを表示できない場合は、〔2〕・〔8〕キーを使って項目をスクロールさせてください。ウィンドウの右側に、現在表示されている項目がどのあたりかを示すインジケーターが表示されます。

なお、メニュー選択モードに入った直後は「アタック」または「セーブ」にカーソルがあうようになっています。

3，メッセージ・バックスクロール

いつでも〔ROLL DOWN〕キーでバックスクロールモードにはいります（同時に一行バックスクロールします）。このときキーの割り当ては、以下のとおりです。

〔ROLL DOWN〕……一行ぶんバックスクロールさせる

〔ROLL UP〕……一行ぶんスクロールを前に進める

この２つのキーを用いて、自由にメッセージエリアをスクロールさせることができるのです。こうして表示させたメッセージが本来の位置まで戻ると、バックスクロールモードは、自動的に解除されます。バックスクロールモードから一気に抜けたいときは、〔0〕キーを押してください。

バックスクロールモードに入っている間は、コマンドの選択・パーティーの移動など他の操作をいっさい受け付けません。

4，アタック時の目標選択

攻撃対象のモンスターを３Ｄ画面上で選択します。このとき、現在選択対象になっているモンスターを知らせるため、３Ｄ画面上のモンスターのグラフィックにマークが表示されます。

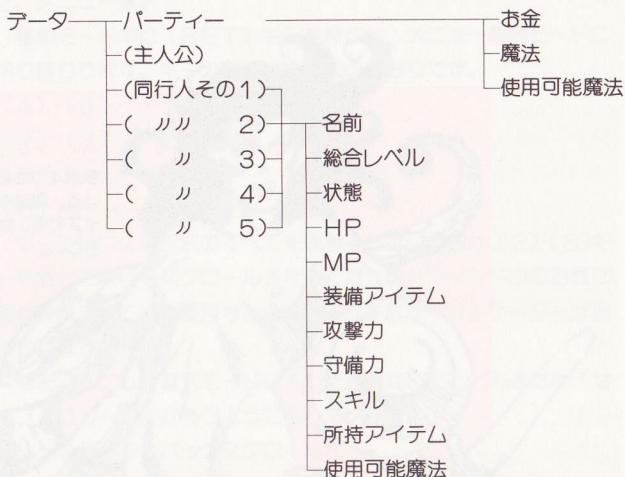
ラミアー

手が４つもあり、下半身は蛇になっている。魔法も使ってくる。ダーク・レイスでも、けっこう重要な地位にいるらしい。

●メニューバーの説明

移動や特殊な操作以外は、すべてメニューバーに並んだコマンドを使います。
コマンドの中には、町の中でしか使えないもの(ムーブ、セーブ)、冒険中にしか使えないもの(サーチ、アタック)、どこでも使えるもの(データ、パーティー、システム)があります。

■データ

- データ
  - パーティー
    - お金
    - 魔法
    - 使用可能魔法
  - (主人公)
  - (同行人その1)
  - (　〃〃　2)
  - (　〃　3)
  - (　〃　4)
  - (　〃　5)
    - 名前
    - 総合レベル
    - 状態
    - HP
    - MP
    - 装備アイテム
    - 攻撃力
    - 守備力
    - スキル
    - 所持アイテム
    - 使用可能魔法

パーティー、ならびに各メンバーの詳細なデータを見ることができます。

〔パーティーに関するデータ〕

- **お金**…………パーティーの所持金です。
- **魔法**…………現在パーティーにかかっている耐性魔法です。
- **使用可能魔法**…現在、パーティーが知っている魔法です。

〔個人に関するデータ〕

●**名前**……………シオン、共に戦ってくれる同行人たちの名前です。

●**総合レベル**……攻撃力、守備力、それぞれのスキルなど、すべてのデータを総合したレベルです。

※レベルアップについて

さまざまなクエストを達成し、経験を積んでいくうちに、レベルが上がり、好きなスキルを上げることができます。

●**状態**……………状態には、死亡、石化、瀕死、毒、金縛、睡眠、沈黙、正常の8種類があります。
毒を受けた上に、金縛状態でもあるというふうに、重複していることもあります。

●**HP（体力）**…現在のHP／HPのMAXです。

●**MP（魔法）**…現在のMP／MPのMAXです。

●装備アイテム…現在装備しているアイテムです。

装備できるものは武器と防具です。

ただし、武器や防具を使いこなす能力（スキル）によって、装備できるものが制限されています。使いこなせないものは装備できません。

●**攻撃力**

●**守備力**

●**スキル**…………次の5つの能力値です。

1）普通の武器を使いこなす能力

2）飛び道具を使いこなす能力

3）防具を使いこなす能力

4）魔法（総合・光・水・火・風・地の6種類の属性それぞれ）を使いこなす能力

5）魔法（総合・光・水・火・風・地の6つの属性それぞれ）に対する耐性

●**所持アイテム**…現在、所持しているアイテムです。

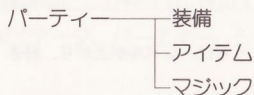
ひとりが所持できるアイテムの数には、制限があります。装備しいるアイテムは含まれません。

●**使用可能魔法**…その人が使える魔法です。

■サーチ

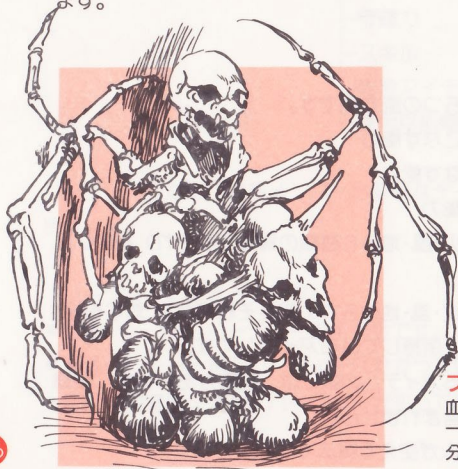
その場所の状態を調べるときに使います。何か変わったものを見つけられるかもしれません。冒険中は、いつも注意深くありたいものです。

■パーティー

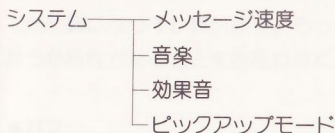
パーティー──┬装備
　　　　　　├アイテム
　　　　　　└マジック

●装備……………メンバーの装備を変更します。

●アイテム………アイテムを使う、渡す、捨てるなどを行います。なお、冒険中のセーブはアイテムを使用するため、このコマンド内で行います。

一度捨ててしまった後で後悔するというのはよくあることですが、ありがたいことにまた拾うことができます。また、捨ててしまったアイテムがなぜか店で売りに出されていることもあります。きっと誰かがあなたの捨てたアイテムを拾って店の主人に売りつけたんでしょうね。

●マジック………パーティー全員にかける耐性強化魔法などをかけます。

ブラディボーン
血にまみれた骨のかたまり。一種のスケルトンだが、自分分の意志で動いている。

■システム

システム─┬─メッセージ速度
├─音楽
├─効果音
└─ピックアップモード

●**メッセージ速度**…メッセージ表示速度の調整をします。
（最高速・速い・標準・遅い）

●**音楽**………………FM音源によるBGMのON／OFFをします。

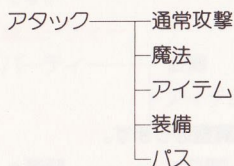
●**効果音**……………BEEPによる効果音のON／OFFをします。

●**ピックアップモード**…オート／マニュアルの、どちらかを選びます。

冒険中にアイテムが落ちていたとき、拾うかどうかを自動的に確認してくるのが、オート。自分でサーチして拾うようにするのがマニュアルです。
もちろん、マニュアルにしておいても拾うかどうかの確認をいちいちしないだけで、アイテムが落ちていることは表示します。目を引くアイテム以外、もう拾いたくないときなどはマニュアルにしておいたほうが良いでしょう。

■アタック（冒険中にのみ有効）

冒険中は、前途のコマンドに加えてアタック（戦闘用）のコマンドが追加されます。

```
アタック──┬通常攻撃
          ├魔法
          ├アイテム
          ├装備
          └パス
```

●通常攻撃

剣や飛び道具などで攻撃を加えます。まだ敵が遠くにいる場合でも、飛び道具ならば攻撃が可能です。
攻撃を選択後、もし敵が複数であれば攻撃対象にするモンスターをマウス（もしくはキー）で決定してください。ただし、手前にモンスターが立ちはだかっている場合は、奥にいるモンスターを攻撃することはできません。

●魔法

そのキャラクターが現在唱えることができる魔法の一覧が表示されます。唱えたい魔法を、マウス(もしくはテンキー)で選択してください。なお魔法には、敵（もしくは味方）１人を対象とするもの、向かい合った敵すべてを対象とするもの、味方のパーティーに対してかけるものの３種類があります。対象の入力を求められた場合は、画面の指示に従って決定してください。

攻撃魔法は、まだ敵が遠くにいる場合でも有効です。

●アイテム

そのキャラクターが現在保持しているアイテムを使います。一覧が表示されますから、使いたい物をマウス（もしくはキー）で選んでください。対象となる者（モンスター）が限られている場合は、誰に対して使うのかをマウス（もきくはキー）で指示します。画面の指示に従ってください。

なお、アイテムは基本的に消耗品ですから、使用後なくなってしまうこともあります。ご注意を！

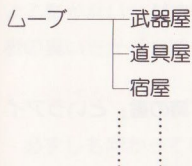
●装備

通常攻撃用の武器から間接攻撃用の武器に持ち換えるなど、装備を換えるときに選択してください。装備交換中は、敵の攻撃に対して無防備になってしまいます。うっかり大きなダメージを受けてしまう危険性があることをお忘れなく。

●パス

何もせずに、そのまま行動を見送ります。敵に攻撃を加えることもなく、また防御を固めることもありません。敵がまだ遠くにいる状態で、魔法や飛び道具が使えずなにもすることがないメンバーは、パスを選んでください。

■ムーブ（町の中でのみ有効）

冒険中に選択することはできません。

●移動したい場所を選びます。このとき表示される「行き先」は、シナリオの内容や時間（昼・夜）によって多少変化します。

新しい場所が選択肢に加わったときは、ひょっとしたらそこで何かイベントがおこるのかもしれません。ゲームに行き詰まったら、行き先に新しい場所が加わっていないかどうか調べてみるとよいでしょう。

■セーブ（町の中でのみ有効）

冒険中に選択することはできません。冒険中にセーブするには、セーブ用のアイテムを使います。

町にいる間は、いつでも好きなときにゲームをセーブすることができます。ただし、そのためにはあらかじめセーブ用のユーザーディスクを作っておかなければなりません。ユーザーディスクの作り方は、このマニュアル12ページをご覧になってください。

冒険者への助言

1，時間が存在している

このゲームには、時間という要素があります。

一歩一歩、歩くたびに時間は刻一刻と進んでいきますが、立っている向きを変えるだけであれば変わりません。

町の中で、どこかへ移動するときも、もちろん時間が経過します。

その時間によって、行ける場所が変わってくることもあるので、一度行けなかったからといってあきらめないでください。

2，冒険中のセーブはアイテムが必要

町ではいつもセーブができますが、冒険中は『時の書』というアイテムを使ってセーブを行います。

『時の書』は道具屋で売っていますから、冒険に出かけるときには、必ず最低一冊持っていきましょう。

3，どこでも休息できるわけじゃない

町の外はダーク・レイスのまがまがしい力が満ちているため、どこでも休憩するというわけにはいきません。

休憩できる特定の場所がありますから、まずはその場所を見つけ、よく覚えておいてください。

また、休憩するときには食料が必要です。少なくとも人数分の食料は持ち歩くようにしましょう。

4，ドアは、まっすぐに通る

ドアを通るときは、必ずドアに対して真正面に立ち、慎重にまっすぐ進んでください。

ドアを横にして、そのままカニのように横移動しても入ることはできません。

5，モンスターは、いつどこからくるかわからない

不気味なダンジョンの中などを歩くときは、十分に注意して歩きましょう。

ただ前を見て歩いているだけでは、不十分。時には背後からしのびよる影がないかどうかを確認してください。モンスターたちは、冒険者の臭いをかぎつけると音もなく近づいてきます。

6，逃げるときは、状況を把握して逃げる

必ずしも向かっていくだけが、よい戦術ではありません。ときにはモンスターから逃げたほうが良いこともあります。

しかし、せっかく逃げ出しても行き止まりだったり、新たな敵が襲ってきたりすることもあります。

逃げるときは、必ずまわりの状況を考えましょう。

7，行き詰まったときには

どうしてもゲームが行き詰まってしまった…、次になにをやればいいのかわからない…こんなときには、町の酒場や神殿を訪ねてみるのもいいでしょう。

いままで聞けなかった情報がころがりこんでくることもあります。

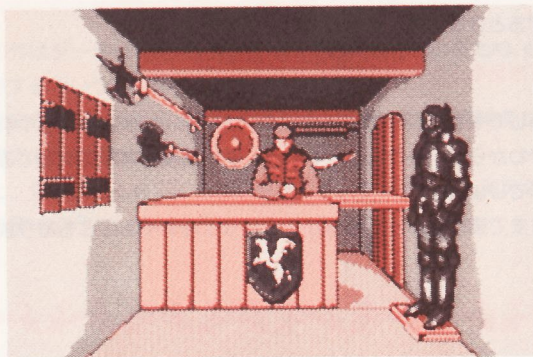
●店

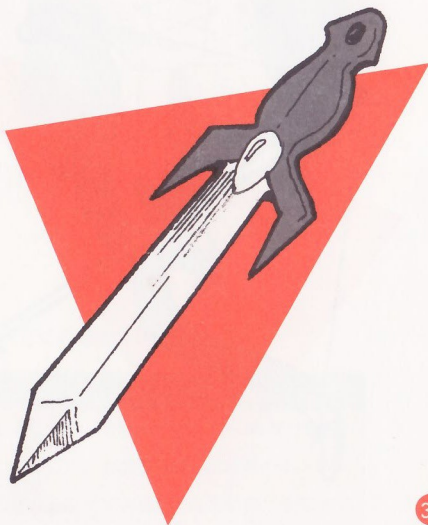
ネイカーンの町には、小さいながらもいくつかの店と、気持ちのいい宿屋があります。これらの店で扱っているものは、どれもみな冒険者の役に立つものばかり。もちろん中には、いきなり買うことのできない高価な品物もありますが、少しずつお金を貯めて上手に揃えていくようにするといいでしょう。

最初、店の主人たちは誰ともわからぬヨソ者のあなたに冷たい態度をとるかもしれません。しかし、ダークレイスの影に脅えて生活しなければならない町の人たちにとって、それはやむをえないこと。冒険を繰り返して人々を助けていくうちに、必ずや心がうちとけ、励ましの言葉と……そしてちょっぴり「おまけ」をしてくれるかもしれません。

■武器屋

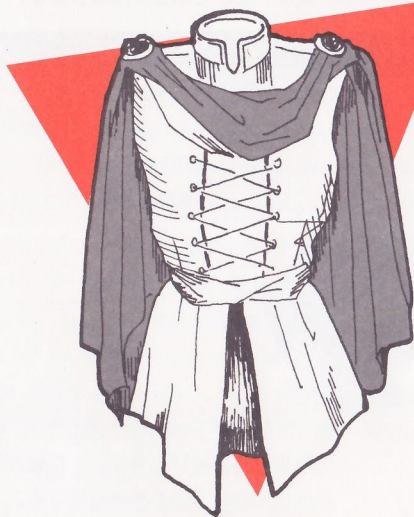
剣や弓などの武器、そして楯や鎧などの防具を売っています。ただし在庫には限りがありますから、必要なものすべてがいつでも手にはいるというわけにはいきません。人気のある商品が欲しいときには、お早めに。また不用になった武器・鎧なども買い取っていくれますから、お金に困ったときや古い装備を売り払いたいときなどにも利用するとよいでしょう。

常業時間は昼の間だけです。

通常攻撃用武器……剣や杖など、白兵戦用の武器です。近距離でしか利用できませんが、命中率は高く、信頼がおけます。装備は右手、もしくは両手です。

品目	解説
スタッフ	木製の杖。撲打用に使います。
タガー	短剣。安価な割には、それなりに役立つ武器です。
クラブ	棍棒。重いだけに、与えるダメージはなかなかのものです。
ショートスォード	片手用の剣。価格も手頃で、効果もまあまあでしょう。
スピア	槍。敵を貫き、大きなダメージを与えます。
レイピア	細めの剣。鋭い切れ味は、モンスターの脅威になるでしょう。
モーニングスター	鎖の先に鉄球のついた武器。破壊力は抜群です。
バトルアックス	戦斧。かなりのダメージを敵に与えます。
バスタースォード	切れ味の優れた長剣です。装備には両手を使います。
グレートスォード	破壊力のある長剣です。装備には両手を使います。

間接攻撃用武器……離れている敵に対しても攻撃可能な飛び道具です。遠くの敵に先制攻撃を与えることができますが、命中率は直接攻撃用の武器ほどよくありません。装備に両手を使うときは盾との併用はできませんので、注意してください。また、隣接する敵に対してはほとんど効果がありません。万一敵が接近してしまった場合には、手間がかかるようでも通常攻撃用の武器に持ち換えたほうが賢明でしょう。

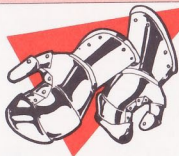
品　目	解　説
スリング	小石を飛ばす武器です。たいして効果はありません。
ショートボウ	小振りの弓。まあまあの攻撃力です。
ミドルボウ	中くらいの弓。期待はできますが、信用はできません。
ロングボウ	長弓。かなりの破壊力をもちます。
クロスボウ	石弓。弱い敵なら、一発で貫く破壊力を秘めています。

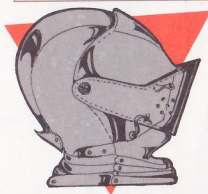
服・部分鎧……身にまとい、敵の攻撃を防ぎます。とはいえ体全体を覆うわけではありませんから、完璧とはいえません。

品　　目	解　　説
ローブ	ゆったりとした法衣です。
クロス	布製の服。通常の衣服程度の防御効果はあります。
レザージャーキン	皮製の防護服。弱い敵相手なら十分です。
バック&ブレスト	胸回りをすっぽりと覆う皮製の鎧です。
キュイラス	皮製の鎧を溶かしたロウにつけ、硬度を増したものです。

盾……敵の攻撃を大幅に防いでくれます。装備は左手です。

品　　目	解　　説
ラウンドシールド	小振りの丸い盾。辛うじて胴を防護できる程度です。
ナイトシールド	騎士が持つ大きめの盾。かなり防御に役立ちます。
タワーシールド	体を隠してしまえるほど大きな盾。防御効果は完璧です。

グローブ……腕を保護する頑丈な小手です。

品　　目	解　　説
グローブ	皮でできた小手。あまり防御効果はありません。
ガントレット	鉄でできた小手。しっかりと腕を守ってくれるでしょう。

ヘルメット…頭部、そして顔面を保護します。

品　　目	解　　説
レザーキャップ	皮製の帽子。ちょっとした攻撃になら役立つかもしれません。
スチールキャップ	鋼鉄でできたヘルメット。ある程度の衝撃に耐えます。
グリークヘルム	頭部から顔側面までを覆うヘルメット。かなり役に立ちます。
フルヘルム	すっぽりと顔全面を覆うヘルメット。効果は大です。

完全鎧……胴・兜・小手が一体になった鎧です。体全体を保護し、敵の攻撃から身を守ります。少々値がはりますが、もちろん価格に見合った効果を期待することができます。

品　　目	解　　説
レザーアーマー	皮製の完全鎧です。
スケールアーマー	金属製の板を鱗状に成形した完全鎧です。
ラメラーアーマー	キュイラスと同じ手で作られた完全鎧です。
メイルアーマー	スケールアーマーをさらに強化した完全鎧です。
プレートアーマー	鉄板をつなぎ合わせた、防御力の高い完全鎧です。

■道具屋

冒険の役に立つ貴重なアイテムを売っています。ただし、いずれも手に入りにくい物ばかりですから、すぐ品切れになってしまうかもしれません。高価な物が多いので、よく選んで必要なものだけを買うようにしましょう。とりあえずは、冒険中にゲームの記録ができる「時の書」を買うことをお勧めします。

なお、営業時間は昼の間だけです。

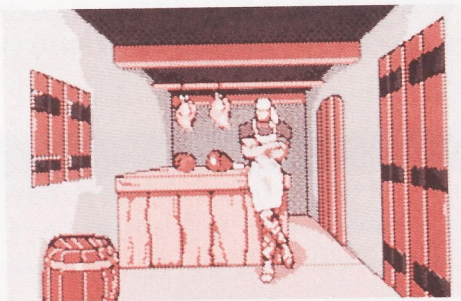
アイテム……さまざまな魔力を秘めた道具です。ほとんどが消耗品で、１回もしくは数回使うと壊れて失われてしまいます。

品　目	効　果
光のロッド	ライトニング・ボルトの魔法が何回か使える杖です。
水のロッド	アイス・ニードルズの魔法が何回か使える杖です。
火のロッド	ファイヤー・ボールの魔法が何回か使える杖です。
風のロッド	ウィンド・カッターの魔法が何回か使える杖です。
地のロッド	フライング・ストーンズの魔法が何回か使える杖です。
金のロッド	メイク・ホールの魔法が何回か使える杖です。
銀のロッド	強いヒールの魔法が何回か使える杖です。
銅のロッド	弱いヒールの魔法が何回か使える杖です。
誓いの短剣	「誓いの短剣」と「誓いの鞘」は組になっており、短剣を地面に刺しておくと、ついでもその場所に戻ることができます。
誓いの鞘	
パナセア	体力回復の薬です。
リストーレティブ	失われた魔力を回復してくれる薬です。
シクレト石	魔法による金縛りを解いてくれます。
アルジビの玉	解毒効果があります。
ファズの爪	魔法による眠りから解き放つ力をもっています。
マヒンのパイプ	魔法によって口がきけなくなった状態を元に戻します。
ナオシの羽	魔法による石化を解除します。
時の書	冒険中に物語を記録（セーブ）します。

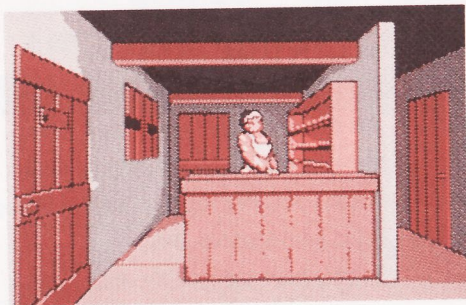
店

■食料品店

携帯に便利な食料品を売っています。いわば「非常食」であるため味の保証はしかねますが、品質は最高です。もちろん食べて病気になってしまうようなものは扱っていませんので、ご安心を……。

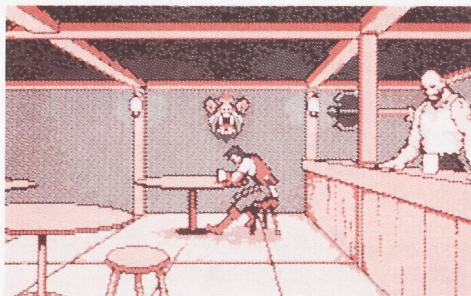
ダンジョンの中で休憩する際、食料を持っていない人はHPやMPの回復ができません。冒険に出る前に、あらかじめ何食分かを用意しておくとよいでしょう。営業時間は昼の間だけです。

■宿屋

冒険者のための宿屋です。一晩ぐっすり休養をとれますので、翌日にはHP・MPともに回復していることでしょう。安全かつ確実なキャラクターの回復方法なため、こまめに利用することをお勧めします。もちろん少々宿代ははずみますが……。

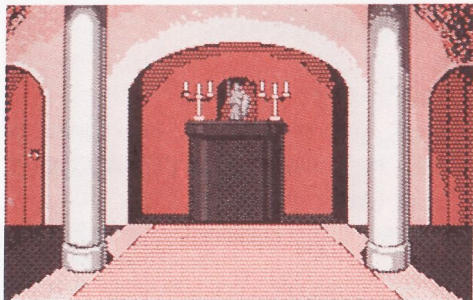
24時間営業。いつでも利用できます。

■酒場

酒場は、ダーク・レイスの影におびえる町の中でも珍しく陽気な場所です。冒険の合間に、軽く一杯飲みに行ってはいかがでしょう。時には、町の人たちから冒険の手がかりになる情報が得られるかもしれません。

開いているのは夜だけです。

店

■神殿

さすがにダーク・レイスたちの力も教会まではおよばないらしく、唯一ここだけは安心できる場所です。

開いているのは昼の間だけです。

●魔法

ファンタジーの世界において、魔法は欠かせない魅力的な力です。

ダーク・レイスにおいても、非常に重要なファクターです。それぞれの属性や効果を熟知し効果的に使い分けることが、冒険をよりスムーズに運ぶ鍵になることでしょう

■魔法の種類

魔法には「攻撃魔法・耐性強化魔法・状態変更魔法・その他の魔法」の４種類があります。

- **攻撃魔法**…………敵を攻撃する魔法。
- **耐性強化魔法**……モンスターから受ける攻撃魔法から身を守る魔法。
- **状態変更魔法**……回復と攻撃の２種類。
  回復：死人を復活する、石化を解く、毒を消すなど、メンバーの状態の治癒。
  攻撃：敵を金縛りする、石化するなどの魔法。
- その他の魔法……上のいずれにも属さない魔法。

■魔法の属性

魔法には「総合・光・水・火・風・地」の６種類の属性があります。

また、シオンたちの行くてを阻むモンスターの多くは、「総合」を除く５種類の属性を持っています。

地のモンスターには風の攻撃魔法が有効であり、風のモンスターには火の攻撃魔法が…というように、その属性によって効果が変わります。

反対に、対するモンスターと同じ属性の攻撃魔法をいくらかけても、その効果はあまり期待できません。

属性の相関図

光＞水＞火＞風＞地＞光……

耐性強化魔法も、総合・対光・対水・対火 ·対風・対地の５種類です。いうまでもなく、対光の守備魔法は、光の攻撃魔法に対して有効で、他の属性についても同様です。

「耐性強化の総合」とは通常の武器による攻撃に対する耐性強化魔法となります。

■シオンが使う魔法

はじめのうちシオンが使えるのは、ごく簡単な弱い魔法だけです。

冒険を続け数々のクエストを解いていくうちに、より強力な魔法の呪文を覚えることができます。

呪文は、手にいれた巻物に書かれていたり、なんらかの手段によって聞きだすことにより得ることができます。

シオンはすべての属性の魔法を使えます。また、総合の魔法が使えるのは、シオンだけです。魔法を使いこなす能力（スキル値）が高いほど、魔法の効果もより大きくなります。

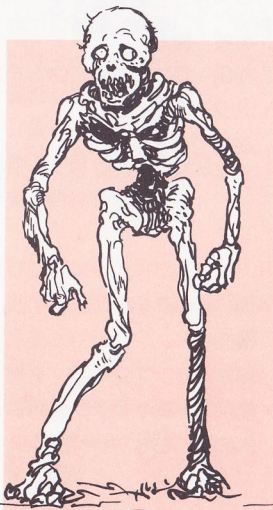
■他のメンバーが使う魔法

シオン以外のメンバーは、それぞれ得意な魔法の属性があります。

シオンと同じく他のメンバーたちも魔法のスキル値が高いほどその効果も大きくなります。

■攻撃できる対象

攻撃魔法のなかには、モンスター１匹だけを攻撃するものと、かけた方向にいるすべてのモンスターを攻撃できるものがあります。

かけた方向とは、パーティーがそのとき向いている方向のことをいいます。

アンデッド
何者かに操られて動いている屍。とても弱いが、集団で襲ってこられると苦戦する。

■攻撃魔法

ここで紹介する攻撃の魔法は、ほんの一例です。この他にも、もっとも強力なものがありますので、習得していってください。

〔マジック・ミサイル〕
どの属性のモンスターに対しても有効。確実にダメージをうばう。
属性：総合
対象：モンスター1
使用できるキャラクター：
シオンのみ

〔パワー・エミッション〕
呪文を唱えた者の体から力が放射し、その方向にいる敵全てにダメージを与える。
属性：総合
対象：かけた方向にいるモンスター全て
使用できるキャラクター：
シオンのみ

〔アイス・ニードルズ〕
鋭い氷の針を敵に降らせる。
属性：水
対象：モンスター1
使用できるキャラクター：
水の属性をもつ者・シオン

〔ファイヤー・ボール〕
炎の塊を投げつける。
属性：火
対象：モンスター1
使用できるキャラクター：
火の属性をもつ者・シオン

〔ウィンド・カッター〕
空気中の一部に真空の刃を作り敵を切り裂く。
属性：風
対象：モンスター1
使用できるキャラクター：
風の属性をもつ者・シオン

〔フライング・ストーンズ〕
空気中に浮遊する微粒子を凝縮し、敵に投げつける。
属性：地
対象：モンスター1
使用できるキャラクター：
地の属性をもつ者・シオン

■耐性強化魔法

耐性強化魔法は、数ターンの間、それぞれの魔法に対する守備力を上げることができる魔法です。

これは、戦闘中にかぎらず冒険中ならどこでもかけることができます。M. P.にゆとりがあるときや、強い敵が現れそうな場所にさしかかったときなど、あらかじめ守備力を上げ、敵の攻撃に備えておくのもいい方法です。

〔マジック・シェル〕

通常の武器による攻撃に大して、守備力を上げる。
属性：総合
対象：パーティー
使用できるキャラクター：
シオンのみ

〔ウォーター・レジスト〕

水の功撃魔法に対して、守備力を上げる。
属性：光
対象：パーティー
使用できるキャラクター：
光の属性をもつ者・シオン

〔ファイヤー・レジスト〕

火の攻撃魔法に対して、守備力を上げる。
属性：水
対象：パーティー
使用できるキャラクター：
水の属性をもつ者・シオン

〔ウィンド・ブレイク〕

風の攻撃魔法に対して、守備力を上げる。
属性：火
対象：パーティー
使用できるキャラクター：
火の属性をもつ者・シオン

〔アース・ブレイク〕

地の攻撃魔法に対して、守備力を上げる。
属性：風
対象：パーティー
使用できるキャラクター：
風の属性をもつ者・シオン

〔リフレクション〕

光の攻撃魔法に対して、守備力を上げる。
属性：地
対象：パーティー
使用できるキャラクター：
地の属性をもつ者・シオン

■状態変更魔法（攻撃）

状態変更魔法で、敵を石化したり、眠らせたりすることができます。もちろん、一度かけただけで必ず成功するとはかぎりませんが、相手によってはたいへん有効な魔法です。

〔ホールド・パーソン〕
敵を金縛りにして、身動きできなくする。
属性：光
対象：モンスター1
使用できるキャラクター：
光の属性をもつ者：シオン

〔サイレンス〕
相手の魔法を封じる。
属性：風
対象：モンスター1
使用できるキャラクター：
風の属性をもつ者・シオン

〔ポイズン〕
体内に毒をしかけ、しだいに弱らせていく。
属性：水
対象：モンスター1
使用できるキャラクター：
水の属性をもつ者・シオン

〔ストーンナイズ〕
敵を石化する。
属性：地
対象：モンスター1
使用できるキャラクター：
地の属性をもつ者・シオン

〔スリープ〕
睡眠を誘発させ、前後不覚に陥らせる。
属性：火
対象：モンスター1
使用できるキャラクター：
火の属性をもつ者・シオン

■状態変更魔法（回復）

敵モンスターの中には、シオンたちが使う状態変更魔法と同じ効果をもたらす魔法をしかけてくる者もいます。

毒を受けたり、石化されたとき、次の魔法を使い回復させます。

また、毒を受けている上、金縛りでもある…というように、重複している場合もあります。このようなときは、毒を消しても、金縛り状態は解除されませんから注意してください。

〔レイズ・デッド〕

死んだ味方をよみがえらせる。

属性：総合

対象：味方１

使用できるキャラクター：

シオンのみ

〔メイク・ホール〕

金縛り、毒、睡眠、沈黙、石化の状態から回復させる。

属性：総合

対象：味方１

使用できるキャラクター：

シオンのみ

〔キュア〕

毒を消し去る。

属性：光

対象：味方１

使用できるキャラクター：

光の属性をもつ者・シオン

〔ウェイク・アップ〕

眠りこんだ味方を起こす。

属性：水

対象：味方１

使用できるキャラクター：

水の属性をもつ者・シオン

〔ソニフェラス〕

魔法を封じられた味方にかけ、沈黙を解除する。

属性：火

対象：味方１

使用できるキャラクター：

火の属性をもつ者・シオン

〔リフレッシュ〕

石化されてしまった味方を、元どおりにする。

属性：風

対象：味方１

使用できるキャラクター：

風の属性をもつ者・シオン

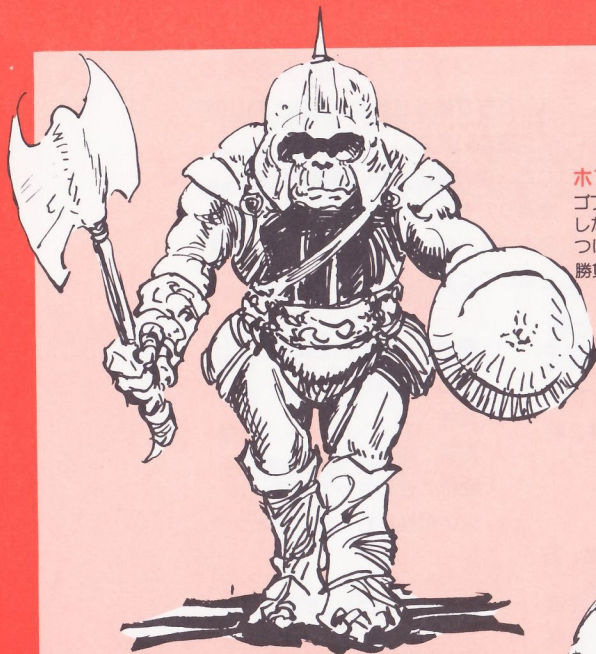
〔フリー・パーソン〕

身動きがとれなくなった味方にかけ、金縛を解除する。

属性：地

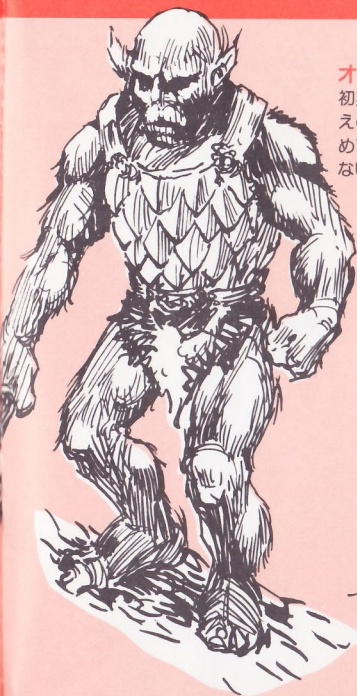
対象：味方１

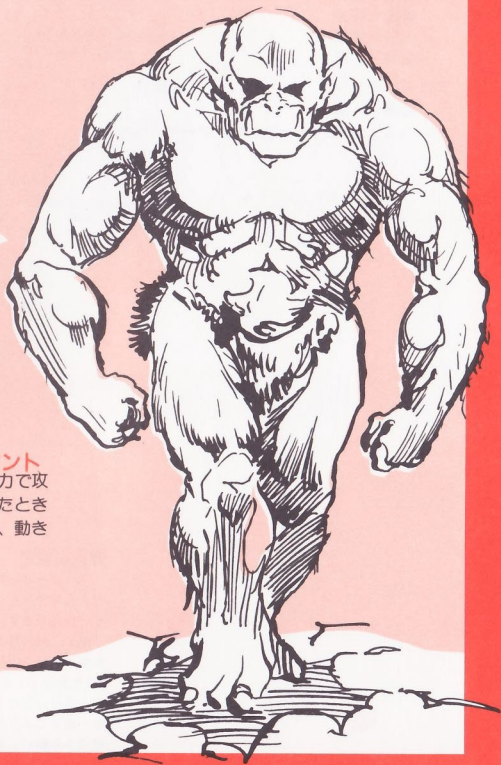
使用できるキャラクター：

地の属性をもつ者・シオン

ホブゴブリン

ゴブリンよりは強いけれど大したことはない。魔法でやっつけても良いし、堂々と剣で勝負するのも良いだろう。

ゴブリン

いわゆる小鬼。ダーク・レイスのしたっぱ。集団で襲ってくるが、一匹ずつ順番に倒していけばそれ程ダメージを食わずに済むだろう。

オーク

初期に出てくる中では、手ごたえのあるモンスター。数もまとめて登場するので油断すると危ない。

ジャイアント

その体軀に見合った強大な力で攻撃をしてくるので、食らったときのダメージは大きい。反面、動きはそれほど素早くない。

ダークレイス製作チーム

ゲームデザイン・コーディネート
　平手　佳之

シナリオ
　平手　佳之
　山口　祐平
　鈴木　健介
　林　　多紋

プログラム
　若田部　直
　鈴木　孝司
　兵藤　嘉彦
　木越　　聖

グラフィック
　鈴木　健介
　新庄　伴紀
　小川　浩樹
　岩滝　　徹

アニメーション
　岩滝　　徹

作曲・アレンジ
　津田　治彦(サイコソニック)
　大山　　曜(サイコソニック)
　西村　大平(サイコソニック)
　岩田　匡治

FM音源アレンジ
　岩田　匡治

マニュアル制作
　深沢　美潮(WORKS)
　田中　利昭(WORKS)

カバー及びマニュアル・デザイン
　宮下　弘二

進行
　城野　　尚

Special Thanks to
　岸部　竜一

制作・著作
　アーテックCorp.

●保証規定

万一ロード不良等がございましたら、お買上げのお店で交換なされるか、もしくは当社までお送り下さい。代品と交換させていただきます。

但し、お客様の取り扱い不良などによる破損につきましては実費手数料といたしまして2,000円と破損ソフト(パッケージ含む)をお送り下さい。代品を、お送り致します。

(ご送りいただく前に不良品であるか今一度御確認ください。今一度マニュアルを読んでみて正しく操作しているかどうかの確認をお願いします。)